

(19)日本国特許庁 (J P)

(12) 公 開 特 許 公 報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開平9-192289

(43)公開日 平成9年(1997)7月29日

(51)Int.Cl. ⁴	識別記号	庁内整理番号	F I	技術表示箇所
A 6 3 F 5/04	5 1 6		A 6 3 F 5/04	5 1 6 F 5 1 6 B

審査請求 未請求 請求項の数11 O L (全 8 頁)

(21)出願番号 特願平8-5105

(22)出願日 平成8年(1996)1月16日

(71)出願人 593075142

ユニバーサル販売株式会社

東京都港区高輪3-22-9

(72)発明者 石橋 和雄

東京都港区高輪3丁目22番9号

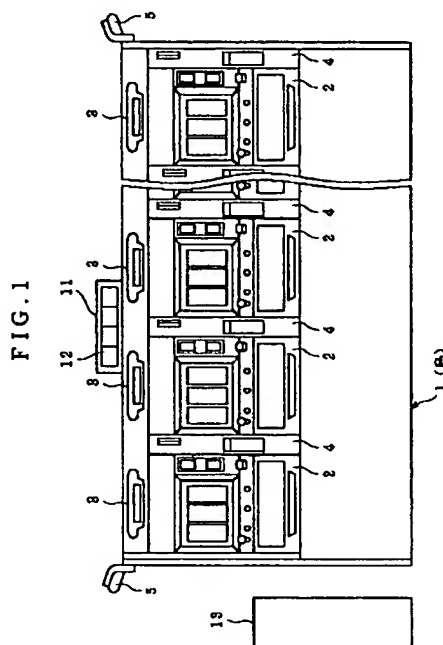
(74)代理人 弁理士 堀 進 (外1名)

(54)【発明の名称】 遊技設備

(57)【要約】 (修正有)

【課題】 累進式大当たり遊技方式を採用することにより従来の大当たりゲーム以上の特別遊技状態を発生させると共に、特別遊技状態の発生時には、それまで累積した特別の遊技価値を付与できる遊技設備を提供する。

【解決手段】 複数台のメダル投入式遊技機2で1つの群を構成し、その群に属する遊技機2に入力された遊技価値を表す価値情報を所定の割合で積算すると共に、いずれかの遊技機で特定の入賞が発生したとき特別遊技状態を発生させる遊技条件の成立／不成立を判定する手段として、特別表示装置11を備える。これは、積算した価値情報を格納する積算記憶部と、これに格納した価値情報を表示する表示部12とを有する。特別遊技状態が発生した時には、当該遊技機2からの払い出しとは別に、上記所定の割合で積算した価値情報に対応する枚数の遊技媒体をメダル払出器13から付与する。



【特許請求の範囲】

【請求項1】入力された遊技価値に基づいて遊技を行う複数台の遊技機で1群を構成したとき、その群に属する遊技機に入力された遊技価値を表す価値情報を所定の割合で積算していく積算手段と、

いずれかの遊技機で特定の入賞が発生したとき、特別遊技状態を発生させる特別遊技条件の成立／不成立を判定する特別遊技状態判定手段と、

該特別遊技状態が発生したとき、前記特定の入賞が発生した遊技機の遊技者に対して、当該遊技機からの払い出しとは別に、前記所定の割合で積算した価値情報に応じた遊技価値を付与する特別遊技価値付与手段とを備えたことを特徴とする遊技設備。

【請求項2】請求項1記載の遊技設備において、前記積算手段は、前記群に対応して設けられ且つその群の遊技機の各々に接続したシステムコントロールユニット、又は全ての群の遊技機を管理する管理装置を構成するメインコントロールユニットに含まれており、該積算手段により前記所定の割合で積算された価値情報を表示する表示手段が設けられていることを特徴とする遊技設備。

【請求項3】請求項1記載の遊技設備において、前記積算手段は、前記所定の割合で積算した価値情報を格納する積算記憶部と、該積算記憶部に格納された価値情報を表示する表示部とを含むことを特徴とする遊技設備。

【請求項4】請求項3記載の遊技設備において、前記積算手段は、前記特別遊技状態が発生した時には、前記表示部の表示を点滅し、或いは前記表示部に前記特定の入賞が発生した遊技機の番号を表示することを特徴とする遊技設備。

【請求項5】請求項2乃至4のいずれか記載の遊技設備において、前記積算手段は前記特別遊技状態判定手段を含んでいることを特徴とする遊技設備。

【請求項6】請求項2乃至5のいずれか記載の遊技設備において、前記積算手段は、予め定めた初期値から前記価値情報の積算を開始し、前記特別遊技状態が発生して前記遊技価値を付与した時には前記初期値にリセットされることを特徴とする遊技設備。

【請求項7】請求項1記載の遊技設備において、前記特別遊技状態判定手段は、いずれかの遊技機で特定の入賞が発生したとき乱数サンプリングを実行し、そのサンプリング値により前記特別遊技条件の成立／不成立を判定することを特徴とする遊技設備。

【請求項8】請求項1記載の遊技設備において、前記特別遊技価値付与手段は、管理者等による所定の手動操作により、付与すべき遊技価値に対応した数のコイン等の遊技媒体の払出しを行う払出器である遊技設備。

【請求項9】請求項1記載の遊技設備において、前記特別遊技価値付与手段は、付与すべき遊技価値に対応した遊技媒体の数を示す受取票を発行する発行器である遊技設備。

【請求項10】請求項1記載の遊技設備において、前記積算手段は、前記遊技機の群の全部に対して1台あって所定の場所に設置されていることを特徴とする遊技設備。

【請求項11】請求項1記載の遊技設備において、前記特別遊技価値付与手段は、前記遊技機の群の全部に対して1台あって所定の場所に設置されていることを特徴とする遊技設備。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、メダル、コイン、トークン（代用貨幣）或いはプリペイドカード等の遊技媒体（以下では「コイン」又は「メダル」を遊技媒体として説明する。）を使用し、遊技媒体そのものの個数で表わされ或いはカードのような遊技媒体に記録されている遊技価値に基づいて遊技を行うスロットマシン等の遊技機を含む遊技設備に関する。

【0002】

【従来の技術】米国のカジノ等の遊技場やゲームセンターでは、「島」と称する台上に複数の遊技機を設置して1つのグループ（群）を構成し、そのグループに属する遊技機のいずれかに特別の遊技条件が成立した時に特別の遊技価値を付与する方式の遊技設備がある。例えばスロットマシンの場合、20～30台ずつで1グループとし、各グループ毎に「プログレッシブ」と称する累積方式で「ジャックポット（JP）」と称する特別入賞を発生する累進式当たを取り入れた遊技設備が知られている。これは、1つのグループに属する個々のスロットマシンにコインが投入される毎に、その投入量（投入コインの総数）のうちの所定割合（例えば3%）に相当するコイン数を積算（累積）していき、いずれかのスロットマシンで特別遊技状態（JPヒット）が発生した時、当該スロットマシンからそれまでに累積した遊技価値に相当する枚数のコイン（又はメダル）を払い出すものである。

【0003】このJP発生により払い出されるコインの数は、他の入賞（当たり）と比較して特に多いので、防犯のため、また、1台のスロットマシンに設けてあるコイン収納器（ホッパー）では足りないコインを補充するため、JP発生時には、遊技場の係員がJPの発生したスロットマシンを鍵操作で開放し、内部のホッパーに多数のコインを補給するようにしており、これによってJPに対応する多数のコインが遊技者に払い出される。

【0004】一方、累進式当たりを採用しない通常のスロットマシンにおいては、特定の入賞として「ビッグボーナス（BB）」と称する大当たりを発生させる遊技方式が用いられている。

【0005】

【発明が解決しようとする課題】上記のように、累進式大当たり遊技を採用した遊技機群においては、JPの発

生したスロットマシンから多量のコインを払い出すため、通常のホッパーでは容量が不足する。しかし、ホッパーの大きさはスロットマシンの内部スペースの点で制限されるので、ホッパーを大型にすることには限界があり、ホッパーの容量不足は解消し難いという問題点がある。

【0006】更に、複数台の遊技機を設置している遊技場では、通常それらの遊技機を管理コンピュータによりグループ単位で管理しているので、累進式大当たりを採用した場合、遊技機群の管理に加えて、1つのグループに属する個々の遊技機毎にJPの発生に伴うコインの払い出し処理も必要となり、各遊技機の制御がより複雑化するという問題点もあった。

【0007】本発明は、以上の事情に鑑み、累進式大当たり遊技方式を採用することにより従来の「BB」ゲーム以上の特別遊技状態を発生させるようにして興趣を増すと共に、1台の遊技機から払い出される遊技媒体の数量が制限されている条件下でも、特別遊技状態の発生時には、それまで累積した特別の遊技価値を付与できる遊技設備を提供することを目的とする。

【0008】

【課題を解決するための手段】本発明は、コイン等の遊技媒体の数で表わされる遊技価値に基づいて遊技を行う複数台の遊技機で1群を構成し、その群に属する遊技機に入力された遊技価値を所定の割合（割合）で積算し、いずれかの遊技機で特別遊技状態が発生した時、当該遊技機の遊技者に対して、上記所定の割合で積算された遊技価値を付与する遊技設備において、いずれかの遊技機で特定の入賞が発生した後、特別の遊技条件が成立したときに上記特別遊技状態を発生させ、その発生時には、当該遊技機からの遊技媒体の払い出しとは別に、上記所定の割合で積算した遊技価値の付与を行うように構成したことを特徴とする。

【0009】本発明の遊技設備に含まれる遊技機の型式は、遊技価値の入力の方法により、次のように分けられる。すなわち、コイン投入式のように遊技媒体そのものを投入することで遊技価値が入力されるタイプと、プリペイドカードやICカードのような遊技媒体をカード読取部に挿入することでそれに記録されている遊技価値を読み込むタイプ（カード挿入式遊技機）がある。

【0010】本発明の構成手段としては、入力された遊技価値に基づいて遊技を行う複数台の遊技機で1群を構成したとき、その群に属する遊技機に入力された遊技価値を表す価値情報を所定の割合で積算していく積算手段と、いずれかの遊技機で特定の入賞が発生したとき、特別遊技状態を発生させる特別遊技条件の成立／不成立を判定する特別遊技状態判定手段と、該特別遊技状態が発生したとき、特定の入賞が発生した遊技機の遊技者に対して、当該遊技機からの払い出しとは別に、所定の割合で積算した価値情報に応じた遊技価値を付与する特別遊

技価値付与手段とが設けられる。

【0011】本発明の1つの具体的態様では、積算手段は、前記複数台の遊技機で構成された群に対応して設けられ且つ該遊技機の各々に接続したシステムコントロールユニット、又は全遊技機を管理する管理装置を構成するメインコントロールユニットに含まれており、当該積算手段により前記所定の割合で積算された価値情報を表示する表示手段が設けられている。

【0012】別の具体的態様では、積算手段は、所定の割合で積算した価値情報を格納する積算記憶部と、この積算記憶部に格納された価値情報を表示する表示部とを含む。この場合、積算手段は、上記特別遊技状態が発生した時には、表示部の表示を点滅し、或いは表示部に上記特定の入賞が発生した遊技機の番号を表示することができる。

【0013】上記積算手段は、特別遊技状態判定手段を含むように構成することができる。更に、積算手段は、予め定めた初期値から前記価値情報の積算を開始し、特別遊技状態が発生して前記遊技価値を付与した時には当該初期値にリセットされることが好ましい。

【0014】本発明の他の具体的態様では、特別遊技状態判定手段は、いずれかの遊技機で特定の入賞が発生した時に乱数サンプリングを実行し、そのサンプリング値により前記特別遊技条件の成立／不成立を判定するように構成される。

【0015】特別遊技価値付与手段は、管理者等による所定の手動操作により、付与すべき遊技価値に対応した数のコイン等の遊技媒体の払い出しを行う払出器、或いは、付与すべき遊技価値に対応した遊技媒体の数を示す受取票を発行する発行器で構成することができる。また、カード挿入式遊技機の場合には、付与すべき遊技価値をカードに書き込む（有効な度数として加える）カード書き込器が用いられる。

【0016】積算手段及び特別遊技価値付与手段は、それぞれ遊技機の群の全部に対して1台ずつ設けて所定の場所に設置することができる。

【0017】

【作用及び効果】本発明の遊技設備においては、1群に属する遊技機にコイン等の遊技媒体の投入により遊技価値が入力される毎に、その遊技価値を表す価値情報の所定の割合（例えば2～10%の比率）が積算されていく。そして、いずれかの遊技機で特定の入賞が発生すると、その遊技機では特定の入賞に対応した遊技媒体の払い出しが行われるが、この時、特別遊技条件の成立／不成立が決定される。

【0018】例えば、遊技機がスロットマシンの場合、遊技者がスタートボタン或いはレバーを操作した時、スロットマシンの制御手段が、複数（通常3本）の回転リールで構成される可変表示部の作動を開始すると共に乱数サンプリングを実行し、そのサンプリング値に基づい

て回転リール停止時に表示される各回転リール上の図柄（停止シンボル）を決定し、それらの回転リールによる可変表示が停止した時のシンボル組み合わせについて入賞判定を行う。そして、前述の「BB」のような特定の入賞が判定された場合には、それに対応したコイン払い出し処理が行われる。以上の作動は、従来のスロットマシンと同様である。

【0019】しかしながら、本発明によると、いずれかのスロットマシンで特定の入賞が発生した時には、それに
10 応じたコイン払い出し処理だけでなく、前述した累進式大当たりを発生させる特別遊技条件の成立／不成立が判定される。この特別遊技条件とは、例えば乱数サンプリングを実行し、そのサンプリング値が前述のJPを発生させる値になることであり、この条件が成立した時、特別遊技状態を発生させる。すなわち、特定の入賞が発生したスロットマシンからのコイン払い出し処理とは別に、上記のように所定の割合で積算した遊技価値の付与
20 を行う。具体的には、当該スロットマシンの属する群に対応する特別遊技価値付与手段としてコイン払出器を設置し、特別遊技状態発生（JPヒット）時には、当該スロットマシンの遊技者に対し、コイン払出器を管理者等が操作することにより、それまでに累積した遊技価値に相当する枚数のコインの払い出しを行う。或いは、特別遊技価値付与手段として、遊技価値に相当する価値情報を示す受取票（レシート）を発行する発行器を設け、こ
30 こで発行された受取票を遊技者が受け取って景品等と交換できるようにしてもよい。また、カード挿入式遊技機の場合は、付与すべき遊技価値がカードに書き込まれる。

【0020】従って、本発明によれば、1台の遊技機から
30 払い出されるコイン等の遊技媒体の数量が制限されている条件下でも、累進式大当たり遊技方式を採用し、従来の特定の入賞よりもずっと多い価値を付与することができ、遊技の興味が高められる。また、特別遊技状態が発生した遊技機からは多数の遊技媒体を払い出さないので、特別遊技状態の発生時、各遊技機にコイン等の遊技媒体を補充する必要性も殆どなくなる。更に、1つの群に属する個々の遊技機毎に特別遊技状態の発生に伴う遊技媒体の払い出し処理を行う必要がなく、複数の遊技機を群単位で管理する設備や管理プログラムを大幅に改変
40 する必要もないので、設備の複雑化を回避し、低コストで累進式大当たり遊技を採用することができる。

【0021】本発明の具体的な態様によると、積算手段は、1つの群に属する遊技機の各々に接続したシステム
50 コントロールユニット、又は全遊技機を管理する管理装置を構成するメインコントロールユニットに含まれており、そのいずれのコントロールユニットにおいても、所定の割合で積算した価値情報を積算記憶部に格納すると共に、その積算された価値情報を表示手段に表示する。別の具体的な態様でも、積算手段は、所定の割合で積算し

た価値情報を積算記憶部に格納すると共に、その価値情報を表示部に表示する。この表示により、遊技者は、JPヒット時のコイン等の払い出し数を視認しながら、大きな期待を持ってゲームを行うことができる。そして、JPヒット時には、表示部の表示を点滅し、或いは表示部に特定の入賞が発生した遊技機の番号を表示することにより、遊技者のみならず、遊技場の管理者等にもJP
60 ヒットを報知することができる。

【0022】また、積算手段が、予め定めた初期値から価値情報の積算を開始し、特別遊技状態が発生して前記
70 遊技価値を付与した時には当該初期値にリセットされることにより、JPヒットによってそれまでに累積された遊技価値の付与後でも、積算される遊技価値は極端に減少せず、次のJPヒットに対して一定の遊技価値の付与を保証することができる。このため、JPヒットの直後でも、遊技者の期待に反しないゲームができる。

【0023】

【発明の実施の形態】図1は遊技場の「島」の一部を示
80 しており、この島1には複数のスロットマシン2が設置されている。

【0024】島1の上板には、各スロットマシン2毎に
90 表示装置3が配置されている。これらの表示装置3は、各々の下に設置されたスロットマシン2と電気的に接続されており、対応するスロットマシンの各種遊技状態を表示できると共に、同じ島1における他の表示装置3とも相互に電気的に接続されている。各スロットマシン2の間には、スロットマシン2の遊技媒体であるメダルを遊技者に貸し出すためのメダル貸機4が配置されている。更に、この図では省略したが、「島」毎に、メダル
100 計数機と、紙幣を両替するための両替機とが設けられる。

【0025】なお、この島のスロットマシン2は、メダルを投入することで遊技価値が入力されるタイプであるが、プリペイドカードやICカードのような遊技媒体を挿入することで遊技価値を読み込むタイプ（カード挿入式遊技機）でもよく、この場合は各スロットマシン毎に
110 カード読取及び書込装置が設けられる。

【0026】島1の両端には、係員呼び出し用のコーナ
120 ーランプ5が設けられている。このコーナーランプ5は、表示装置3に組み込まれている呼び出しボタンを押すと点灯するようになっており、遊技中トラブルが発生した場合等に係員を呼ぶために利用される。

【0027】上記のような島の構成は従来と同様であるが、本発明によれば、島を構成しているスロットマシン
130 に入力された遊技価値を表す価値情報（すなわち、各スロットマシンに実際に投入されたメダル数、或いはカード挿入式遊技機の場合、カードから取り込まれた有効度数などの情報）を所定の割合で積算していく積算手段と、いずれかのスロットマシンで前記「BB」のような
140 特定の入賞が発生した時、特別遊技状態（前記JP）の

発生を判定する特別遊技状態判定手段と、特別遊技状態が発生した時、特定の入賞が発生したスロットマシンの遊技者に対して、当該スロットマシンからの払い出しとは別に、所定の割合で積算した価値情報に応じた遊技価値を付与する特別遊技価値付与手段とが設けられる。

【0028】図1に示された島1では、積算手段として特別表示装置11が島1の上部に設置されている。この特別表示装置11は、いずれかのスロットマシン2に投入されたメダル数のうち所定の割合（例えば、図4に示す2%、6%、10%のいずれか）の数を積算した価値情報を格納する積算記憶部を内蔵し、正面側にその価値情報を表示する表示部12を備えている。特別表示装置11は、積算記憶部としてRAMを備えるほか、価値情報の積算や表示等の動作を制御するプログラムを格納したROM及びそれらの動作を実行するCPUを内蔵している。

【0029】特別表示装置11において、所定の割合（比率）で積算される価値情報（JPヒット時のメダル払出し数）は、図4に示すように、2%、6%、10%の割合に対し、例えば1メダル遊技で、遊技数が50のとき1枚、3枚、5枚になり、遊技数が200のとき4枚、12枚、20枚になる。遊技中、このような価値情報が表示部12に表示され、遊技数の増加と共に積算されていく。

【0030】特別表示装置11の初期値は、所定値（例えば1,000）から開始され、特別遊技状態（JPヒット）が発生すると、後述のようにそれまで累積された価値情報で表される枚数のメダル払出し（或いは、カードの有効価値の増加）が行われた後、遊技価値を示す価値情報は、上記の初期値に設定（リセット）される。従って、JPヒットにより、それまでに累積された遊技価値が付与された直後でも、表示部12に表示される価値情報は極端に減少せず（“0”にならず）、次のJPヒットに対して初期値以上の価値情報が保証される。

【0031】特別表示装置11は、上記の特別遊技状態判定手段としての機能も備えることができる。すなわち、いずれかのスロットマシン2で特定の入賞（例えば「ビッグボーナス」と称される大当たり）が発生した時、特別表示装置11に内蔵したCPUにより乱数抽選（サンプリング）を行う。そして、そのサンプリング値が「当たり」か「外れ」かによって特別遊技条件の成立／不成立を判定し、この条件が成立した場合、特別遊技状態発生（JPヒット）となる。

【0032】この時、特別表示装置11は、表示部12の表示（価値情報）を点滅し、或いは別に設けたランプを点滅させることにより、JPヒットを報知する。これに加えて、当たったスロットマシンの番号を表示してもよい。

【0033】同時に、特別表示装置11は、当該スロットマシンへJPヒット信号を送り、スロットマシン側で

は、このJPヒット信号に応じて、「ビッグボーナス」処理が終了した時点で所定の表示部（例えば、当該スロットマシン2に対応した表示装置3）を作動させ、スピーカから所定の音を発生し、或いはコーナランプ5を点灯する。これにより、スロットマシン側でも特別遊技状態の抽選が「当たり」となったことを報知できる。これは、特別表示装置11が図1に示すように島上或いは島の近くに設置されている場合は必ずしも必要でないが、JPヒットを表示する特別表示装置11が島の近傍にない場合に必要である。

【0034】更に、JPヒット時には、特別表示装置11から後述の管理装置へも信号が送られ、管理装置から遊技場の管理者又は係員に報知する。これに応じて、上記の特別遊技価値付与手段として設置されたメダル払出器13の払出し用のキーを係員が操作することにより、それまでに累積されていた価値情報に応じた数（JP値）のメダルが払い出される。

【0035】なお、特別遊技価値付与手段としては、メダル払出器13に代えて、累積された価値情報を示す受取票（レシート）を発行する発行器を設置してもよい。この場合、遊技者はレシートを精算所（メダルを景品に交換する場所）に持っていき、景品と交換することができる。また、カード挿入式遊技機の場合には、付与すべき遊技価値が、カード読取及び書込装置により、カードの有効価値（度数）を増やすものとしてカードに格納される。

【0036】図2は、島1を管理する管理装置を含む遊技設備の構成を示す。

【0037】遊技場全体の管理装置を構成しているメインコントロールユニット（MCU）21に、島1に対応して設けられたシステムコントロールユニット（SCU）22が、光ファイバケーブルのような接続ライン23を介して接続されている。SCU22は、接続バス24を介して島1の個々のスロットマシン2、表示装置3及びメダル貸機4と接続され、これらとの間で信号の送受信を行うほか、メダル払出器13（或いはレシート発行器）に対しても信号を送ってその作動を制御するように構成されている。

【0038】特別表示装置11は、島1の各スロットマシン2と直接接続してもよいが、島毎に設けられたSCU22を介して各スロットマシン2と接続するように構成される。また、特別表示装置11は単なる表示器（すなわち表示部のみ）とし、MCU21或いはSCU22において遊技価値の積算等の演算処理や特別遊技状態の判定処理（JPヒット抽選）等を実行するようにしてもよい。

【0039】図1に示された遊技設備では、特別表示装置11は島毎に設けられているが、遊技場の全スロットマシンに対して特別表示装置を1台とし、これを上記精算所に設置してもよい。メダル払出器13（又はレシー

ト発行器)も、島毎に設ける構成に限らず、遊技場の全スロットマシンに対して1台としてもよい。或いは、特別表示装置11とメダル払出器13(又はレシート発行器)のどちらか一方を各島に設置し、他方は1台のみとしてもよい。

【0040】図3は、上記MCU21及びSCU22で構成される管理設備の概略構成を示す。

【0041】MCU21は、ローカルコンピュータ(例えば32ビットのパーソナルコンピュータ)31と、これに接続したマイクロプロセッサユニット(MPU)ボード32及び表示手段としてのCRT33と、プリンタバッファ34を介して接続したプリンタ35とを含んでいる。更に、ローカルコンピュータ31には、打ち止め等を管理者に知らせるブザー36や、種々の入出力操作等を行うためのキーボード37が接続されている。MPUボード32には、SCU22との接続ライン23に光ファイバケーブルが用いられる場合、電気信号から光信号へ又はその逆の変換を行う電-光変換装置(MSC)38が設けられ、光ファイバケーブルと接続される。

【0042】SCU22は、各島に対応して複数設けられる。複数のSCU22、～22.の各々には、光ファイバケーブルと接続して光信号から電気信号へ又はその逆の変換を行う光-電変換装置(SSC)39が設けられる。各SCUには、1台ずつのスロットマシン2とメダル貸機4を1組として複数組が接続されると共に、メダル計数機6及び両替機7がそれぞれ1台ずつ接続されている。

【0043】複数のSCU22、～22.の各々は、複*

*数組のスロットマシン2とメダル貸機4、メダル計数機6及び両替機7から電気信号で送られるデータをSSC38で光信号に変換処理し、光ファイバケーブルに送出するほか、光ファイバケーブルの切断等でMCU21との間で通信できない場合にも、内蔵したマイクロコンピュータにより各スロットマシン2での遊技に必要な制御を実行できるように構成されている。

【0044】以上、遊技機がスロットマシンの場合を例として、遊技設備の具体的な構成とその作動について説明したが、本発明は、図示の例に限らず、累進式当たり遊技を採用し得る遊技設備であれば、任意のものに適用されるものである。

【図面の簡単な説明】

【図1】遊技場の複数のスロットマシンを設置した「島」の一部を示す図。

【図2】島を管理する管理装置を含む遊技設備の構成を示す図。

【図3】図2の遊技設備に対する管理設備の概略構成図。

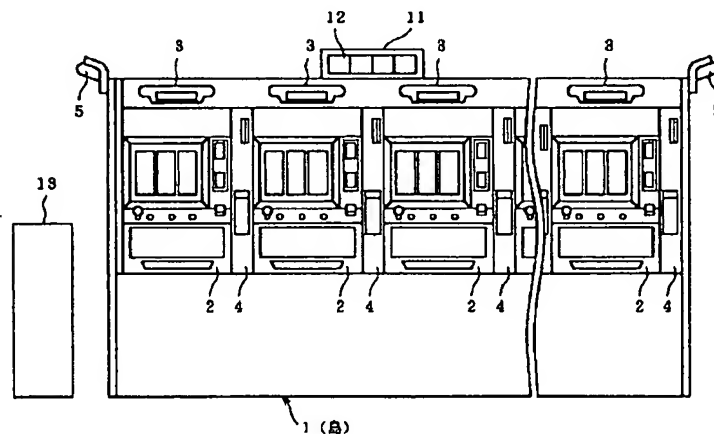
【図4】スロットマシンに投入されたメダル数のうち積算される割合とその実際の枚数を示す図表である。

【符号の説明】

1…島、2…スロットマシン、3…表示装置、4…メダル貸機、5…コーナランプ、6…メダル計数機、7…両替機、11…特別表示装置、12…表示部、13…メダル払出器、21…メインコントロールユニット、22…システムコントロールユニット、23…接続ライン、24…接続バス。

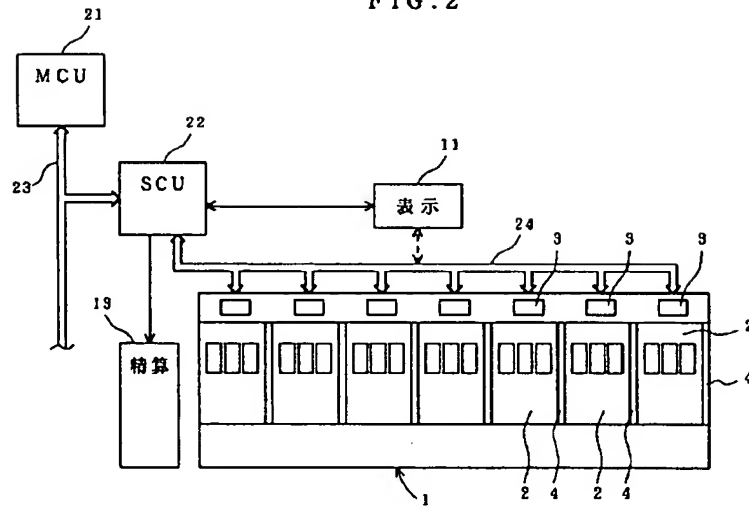
【図1】

FIG.1



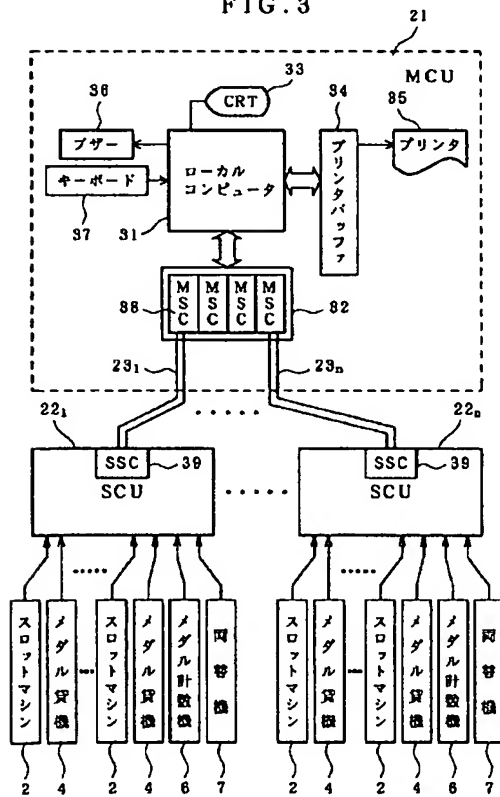
【図2】

FIG. 2



【図3】

FIG. 3



(8)

特開平9-192289

【図4】

FIG. 4

	貯蓄率								
	1メダル遊技			2メダル遊技			3メダル遊技		
遊技数	2%	6%	10%	2%	6%	10%	2%	6%	10%
50遊技	1枚	3枚	6枚	2枚	6枚	10枚	3枚	9枚	15枚
100遊技	2枚	6枚	10枚	4枚	12枚	20枚	6枚	18枚	30枚
200遊技	4枚	12枚	20枚	8枚	24枚	40枚	12枚	36枚	60枚
500遊技	10枚	30枚	50枚	20枚	60枚	100枚	30枚	90枚	150枚
1000遊技	20枚	60枚	100枚	40枚	120枚	200枚	60枚	180枚	300枚
2000遊技	40枚	120枚	200枚	80枚	240枚	400枚	120枚	360枚	600枚
3000遊技	60枚	180枚	300枚	120枚	360枚	600枚	180枚	540枚	900枚
6000遊技	120枚	360枚	600枚	240枚	720枚	1200枚	360枚	1080枚	1800枚
10000遊技	200枚	600枚	1000枚	400枚	1200枚	2000枚	600枚	1800枚	3000枚

【公報種別】特許法第 1 7 条の 2 の規定による補正の掲載
【部門区分】第 1 部門第 2 区分
【発行日】平成 1 3 年 1 1 月 2 0 日 (2 0 0 1 . 1 1 . 2 0)

【公開番号】特開平 9 - 1 9 2 2 8 9
【公開日】平成 9 年 7 月 2 9 日 (1 9 9 7 . 7 . 2 9)
【年通号数】公開特許公報 9 - 1 9 2 3
【出願番号】特願平 8 - 5 1 0 5
【国際特許分類第 7 版】

A63F 5/04 516

【 F 1 】

A63F 5/04 516 F
516 B

【手続補正書】
【提出日】平成 1 3 年 5 月 8 日 (2 0 0 1 . 5 . 8)
【手続補正 1 】
【補正対象書類名】明細書
【補正対象項目名】0 0 4 3
【補正方法】変更
【補正内容】
【 0 0 4 3 】複数の S C U 2 2 , ~ 2 2 。の各々は、複

数組のスロットマシン 2 とメダル貸機 4 、メダル計数機 6 及び両替機 7 から電気信号で送られるデータを M S C 3 8 で光信号に変換処理し、光ファイバケーブルに送出するほか、光ファイバケーブルの切断等で M C U 2 1 との間で通信できない場合にも、内蔵したマイクロコンピュータにより各スロットマシン 2 での遊技に必要な制御を実行できるように構成されている。

Machine Translation Output

Note1. This document has been translated by computer. "****" or " --- " show the words which cannot be translated.

Note 2: It should be understood that the quality of machine translation is far below that of a human translation. While machine translation output can let you know what is being described in a patent application, it can rarely tell you what is being said. It is unwise to make any significant decision basing on machine translation output without discussing it with your professional translators.

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 09-192289

(43)Date of publication of application : 29.07.1997

(51)Int.Cl. A63F 5/04

(21)Application number : 08-005105 (71)Applicant : UNIVERSAL HANBAI KK

(22)Date of filing : 16.01.1996 (72)Inventor : ISHIBASHI KAZUYOSHI

(54) GAME FACILITY

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide a game facility which produces a special game state that is more profitable than conventional big-prize games by adopting cumulative big-prize game method and which, when the special game state is produced, can impart the special game values accumulated.

SOLUTION: A plurality of medal-operated game machines 2 constitute one group, and a special display means 11 is provided as a means for accumulating in a predetermined ratio pieces of value information indicating game values input to the game machines 2 belonging to that group and for determining whether or not a game requirement has been met for producing a special game state when specific winning has occurred in either of the game machines. The

special display device 11 has a cumulative storage part for storing the accumulated pieces of value information and a display part 12 for displaying the value information stored therein. If the special game state occurs, in addition to medals dispensed from the game machine 2, game media are given from a medal dispenser 13 by a number corresponding to the pieces of value information accumulated in a predetermined ratio.

CLAIMS

[Claim(s)]

[Claim 1] When one group is constituted from two or more sets of the game machines which perform a game based on the game value of having been inputted, When specific winning a prize occurs with the addition means which integrates the value information showing the game value of having been inputted into the game machine belonging to the group, at a predetermined rate, and one of game machines, A special game condition judging means to judge the formation/failure of special game conditions which generates a game condition specially, and when this special game condition occurs, The game facility characterized by having a special game value grant means to give the game value according to the value information integrated at said predetermined rate apart from expenditure from the game machine concerned, to the game person of the game machine which said specific winning a prize generated.

[Claim 2] It is the game facility characterized by to be established a display means display the value information which is included in the system control unit which said addition means was established in the game facility according to claim 1 corresponding to said group, and was connected to each of the game machine of the group, or the Main control unit which constitutes the management equipment which manages the game machine of all groups, and was integrated at said predetermined rate by this addition means.

[Claim 3] It is the game facility characterized by including the addition storage

section which stores the value information which integrated said addition means at said predetermined rate in the game facility according to claim 1, and the display which displays the value information stored in this addition storage section.

[Claim 4] It is the game facility characterized by displaying the number of the game machine which blinked the display of said display or said specific winning a prize generated in said display when said special game condition generates said addition means in a game facility according to claim 3.

[Claim 5] 4 is [claim 2 thru/or] the game facility characterized by said addition means including said special game condition judging means in a game facility of a publication either.

[Claim 6] 5 is [claim 2 thru/or] the game facility characterized by being reset by said initial value when the addition of said value information is started from the initial value which defined said addition means beforehand in the game facility of a publication, said special game condition occurs and said game value is given either.

[Claim 7] It is the game facility characterized by performing a random-number sampling when specific winning a prize generates said special game condition judging means with one of game machines in a game facility according to claim 1, and judging formation/failure of said special game conditions with the sampling value.

[Claim 8] It is the game facility which is the expenditure machine which pays out game media, such as coin of the number corresponding to the game value which should be given, by the predetermined manual operation according [on a game facility according to claim 1 and / said special game value grant means] to a manager etc.

[Claim 9] It is the game facility which is the issue machine which publishes the receipt vote which shows the number of the game media corresponding to the game value which should give said special game value grant means in a game facility according to claim 1.

[Claim 10] the game facility characterized by for the group of said game

machine all boiling said addition means, receiving it, and for there being a set in a game facility according to claim 1, and being installed in a predetermined location.

[Claim 11] the game facility characterized by for the group of said game machine all boiling said special game value grant means, receiving it, and for there being a set in a game facility according to claim 1, and being installed in a predetermined location.

DETAILED DESCRIPTION

[Detailed Description of the Invention]

[0001]

[Field of the Invention] This invention relates to the game facility containing game machines, such as a slot machine which performs a game based on the game value which uses game media ("coin" or a "medal" is explained as a game medium below.), such as a medal, coin, a token (substitution money), or a prepaid card, and is expressed with the number of the game medium itself, or is recorded on a game medium like a card.

[0002]

[Description of the Prior Art] In the amusement centers and game centers in the U.S., such as a casino, two or more game machines are installed on the base called an "island", one group (group) is constituted, and when game conditions special to either of the game machines belonging to the group are satisfied, there is a game facility of the method which gives special game value. For example, in the case of the slot machine, it considers at a time as one group by 20-30 sets, and the game facility which took in the progressive type great success which generates special winning a prize called "a jackpot (JP)" by the accumulation method called "progressive" for every group is known. This pays out of the slot machine concerned the coin (or medal) of the number of sheets

equivalent to the game value accumulated by then, when the number of coin equivalent to the predetermined rate (for example, 3%) of the input (total of injection coin) is integrated (accumulation) and a game condition (JP hit) occurs specially on one of slot machines, whenever coin is fed into each slot machine belonging to one group.

[0003] The number of the coin paid out according to this JP generating In order to replace insufficient coin with the coin receipt machine (hopper) formed in one slot machine for crime prevention since many [especially / other winning a prize (hit)], At the time of JP generating, the official in charge of an amusement center opens wide the slot machine which JP generated by key actuation, he is trying to supply many coin to an internal hopper, and the coin of a large number corresponding to JP pays out a game person by this.

[0004] The game method which, on the other hand, generates the great success called "a big bonus (BB)" as specific winning a prize in the usual slot machine which does not adopt progressive type great success is used.

[0005]

[Problem(s) to be Solved by the Invention] As mentioned above, in the game machine group which adopted the progressive type great success game, in order to pay a lot of coin out of the slot machine which JP generated, capacity runs short with the usual hopper. However, since the magnitude of a hopper is restricted in respect of the internal tooth space of a slot machine, there is a limitation in making a hopper large-sized, and the lack of capacity of a hopper has the trouble of being hard to cancel.

[0006] Furthermore, in the amusement center in which two or more sets of game machines are installed, since those game machines were usually managed per group with the management computer, when progressive type great success was adopted, in addition to management of a game machine group, for every game machine of each belonging to one group, expenditure processing of the coin accompanying generating of JP was also needed, and there was also a trouble that control of each game machine was complicated more.

[0007] this invention aim at offer the game facility which can give the special game value accumulated till then specially by adopt a progressive type great success game method in view of the above situation at the time of generating of a game condition also under the conditions to which the quantity of the game medium pay out of one set of a game machine while increase interest, as a game condition be generate specially more than the conventional "BB" game be restrict.

[0008]

[Means for Solving the Problem] This invention constitutes one group from two or more sets of the game machines which perform a game based on the game value expressed with the number of game media, such as coin. When predetermined integrates comparatively (comparatively) the game value of having been inputted into the game machine belonging to the group and a game condition occurs specially with one of game machines, the game person of the game machine concerned is received. In the game facility which gives the game value integrated at an above-mentioned predetermined rate After specific winning a prize occurs with one of game machines, when special game conditions are satisfied, the above-mentioned special game condition is generated, and it is characterized by constituting so that game value integrated at an above-mentioned predetermined rate may be given apart from expenditure of the game medium from the game machine concerned at the time of the generating.

[0009] The form of the game machine contained in a game facility of this invention is divided as follows by the approach of the input of game value. That is, there is a type (card insertion type game machine) which reads the game value currently recorded on it by inserting in a card read station a game medium like the type into which game value is inputted by throwing in the game medium itself like a coin injection type, and a prepaid card and an IC card.

[0010] When one group is constituted from two or more sets of the game machines which perform a game as a configuration means of this invention based on the game value of having been inputted, When specific winning a

prize occurs with the addition means which integrates the value information showing the game value of having been inputted into the game machine belonging to the group, at a predetermined rate, and one of game machines. A special game condition judging means to judge the formation/failure of special game conditions which generates a game condition specially, and when this special game condition occurs, A special game value grant means to give the game value according to the value information integrated at a predetermined rate apart from expenditure from the game machine concerned is established to the game person of the game machine which specific winning a prize generated.

[0011] In one concrete mode of this invention, it is contained in the system control unit which the addition means was established corresponding to said group which consisted of game machines of a base, and was connected to each of this game machine, or the Main control unit which constitutes the management equipment which manages all game machines, and a display means display the value information integrated at said predetermined rate by the addition means concerned is established.

[0012] In another concrete mode, an addition means contains the addition storage section which stores the value information integrated at a predetermined rate, and the display which displays the value information stored in this addition storage section. In this case, an addition means can display the number of the game machine which blinked the display of a display or the above-mentioned specific winning a prize generated in the display, when the above-mentioned special game condition occurs.

[0013] The above-mentioned addition means can be constituted so that a game condition judging means may be included specially. Furthermore, when the addition of said value information is started from the initial value defined beforehand, a game condition occurs specially and said game value is given, as for an addition means, being reset by the initial value concerned is desirable.

[0014] Specially, a game condition judging means performs a random-number sampling, when specific winning a prize occurs with one of game machines, and it consists of other concrete modes of this invention so that formation/failure of

said special game conditions may be judged with the sampling value.

[0015] A game value grant means can consist of an expenditure machine which pays out game media, such as coin of the number corresponding to the game value which should be given, by the predetermined manual operation by a manager etc., or an issue machine which publishes the receipt vote which shows the number of the game media corresponding to the game value which should be given specially. Moreover, in the case of a card insertion type game machine, the card write-in vessel which writes the game value which should be given in a card (it adds as effective frequency) is used.

[0016] an addition means -- and specially, the group of a game machine can all boil a game value grant means, respectively, it can receive, and it can establish it one set at a time, and it can be installed in a predetermined location.

[0017]

[Function and Effect] In the game facility of this invention, whenever game value is inputted into the game machine belonging to one group by injection of game media, such as coin, predetermined [showing the game value / of value information] is integrated comparatively (for example, 2 - 10% of ratio). And although expenditure of the game medium corresponding to specific winning a prize will be performed in that game machine if specific winning a prize occurs with one of game machines, formation/failure of game conditions are specially determined at this time.

[0018] For example, when a game machine is a slot machine and a game person operates a start button or a lever, While the control means of a slot machine starts actuation of the adjustable display which consists of rotation reels of plurality (usually 3), a random-number sampling is performed. The pattern on each rotation reel displayed based on the sampling value at the time of a rotation reel halt (halt symbol) is determined, and a winning-a-prize judging is performed about the symbol combination when turning off the adjustable display by those rotation reels. And when specific winning a prize like the above-mentioned "BB" is judged, coin expenditure processing corresponding to it is performed. The above actuation is the same as that of the conventional slot

machine.

[0019] However, according to this invention, when specific winning a prize occurs on one of slot machines, the formation/failure of special game conditions which generates not only coin expenditure processing but the progressive type great success according to it mentioned above are judged. This special game condition performs for example, a random-number sampling, and is becoming the value which that sampling value makes generate the above-mentioned JP, and when this condition is satisfied, a game condition is generated specially. That is, apart from the coin expenditure processing from the slot machine which specific winning a prize generated, game value integrated at a predetermined rate as mentioned above is given. When a coin expenditure machine is specifically installed as a special game value grant means corresponding to the group to which the slot machine concerned belongs and a manager etc. operates a coin expenditure machine to the game person of the slot machine concerned at the time of game condition generating (JP hit) specially, the coin of the number of sheets equivalent to the game value accumulated by then is paid out. Or the issue machine which publishes the receipt vote (receipt) which shows the value information equivalent to game value is formed, a game person receives the receipt vote published here, and you may enable it to exchange for a premium etc. as a game value grant means specially. Moreover, in the case of a card insertion type game machine, the game value which should be given is written in a card.

[0020] Therefore, according to this invention, also under the conditions to which the quantity of game media, such as coin paid out of one set of a game machine, is restricted, a progressive type great success game method is adopted, much many value can be given and the interest of a game is raised rather than the conventional specific winning a prize. Moreover, since many game media are not paid out, most needs of supplementing each game machine with game media, such as coin, disappear from the game machine which the game condition generated specially specially at the time of generating of a game condition. Furthermore, since it is not necessary to change sharply

the facility and manager which do not need to perform expenditure processing of the game medium specially accompanying generating of a game condition the whole game machine of each belonging to one group, and manage two or more game machines per group, complication of a facility can be avoided and a progressive type great success game can be adopted by low cost.

[0021] The addition means is included in the system control unit linked to each of the game machine belonging to one group, or the Main control unit which constitutes the management equipment which manages all game machines, and according to the concrete mode of this invention, it displays the integrated value information on a display means also in which the control unit while it stores in the addition storage section the value information integrated at a predetermined rate. As for an addition means, another concrete mode also displays the value information on a display, while storing in the addition storage section the value information integrated at a predetermined rate. By this display, a game person can perform a game with great expectation, checking the numbers of expenditure, such as coin at the time of JP hit, by looking. And JP hit can be reported to the manager of not only a game person but an amusement center etc. by displaying the number of the game machine which blinked the display of a display or specific winning a prize generated in the display at the time of JP hit.

[0022] Moreover, the game value integrated also after grant of the game value accumulated by then by JP hit when the addition of the value information from the initial value which the addition means defined beforehand was started, a game condition occurred specially, said game value was given and it was reset by the initial value concerned cannot decrease extremely, but grant of fixed game value can be guaranteed to following JP hit. For this reason, the game which is not contrary to expectation of a game person is made also immediately after JP hit.

[0023]

[Embodiment of the Invention] Drawing 1 shows a part of "island" of an amusement center, and two or more slot machines 2 are installed in this island

1.

[0024] The display 3 is arranged every slot machine 2 at the superior lamella of an island 1. These displays 3 are electrically connected with the slot machine 2 installed in each bottom, and while being able to display the various game conditions of a corresponding slot machine, other displays 3 in the same island 1 are connected mutually electrically. Between each slot machine 2, the medal on-hire opportunity 4 for lending out the medal which is the game medium of a slot machine 2 to a game person is arranged. furthermore -- although omitted in this drawing -- "every island" -- a medal -- counting -- a machine and the money-changing machine for exchanging a bill are prepared.

[0025] In addition, although the slot machine 2 of this island is a type into which game value is inputted by throwing in a medal, the type (card insertion type game machine) which reads game value by inserting a game medium like a prepaid card or an IC card may be used, and card reading and write-in equipment are formed for every slot machine in this case.

[0026] The corner lamp 5 for an official-in-charge call is formed in the both ends of an island 1. This corner lamp 5 is used for eye a call pig in an official in charge, when the light is switched on when the call carbon button built into the indicating equipment 3 was pushed, and the trouble in a game occurs.

[0027] Although the configuration of the above islands is the same as usual Value information showing the game value of having been inputted into the slot machine which constitutes the island according to this invention () Namely, the addition means which integrates information, such as effective frequency incorporated from the card, at a predetermined rate in the case of the number of medals actually supplied to each slot machine, or the card insertion type game machine, A special game condition judging means to judge generating of a game condition (said JP) specially when specific winning a prize like the above "BB" occurs on one of slot machines, When a game condition occurs specially, a special game value grant means to give the game value according to the value information integrated at a predetermined rate apart from expenditure from the slot machine concerned is established to the game person of the slot

machine which specific winning a prize generated.

[0028] On the island 1 shown in drawing 1 , the display 11 is specially installed in the upper part of an island 1 as an addition means. This special display 11 contained the addition storage section which stores the value information which integrated the predetermined number [comparatively / (for example, 2%, 6%, or 10% shown in drawing 4)] among the numbers of medals supplied to one of the slot machines 2, and is equipped with the display 12 which displays that value information on a transverse-plane side. Specially, a display 11 is equipped with RAM as the addition storage section, and also it contains CPU which performs ROMs which stored the program which controls actuation of the addition of value information, a display, etc., and those actuation.

[0029] Specially, as shown in drawing 4 , as opposed to 2%, 6%, and 10% of rate, the value information (the number of medal expenditure at the time of JP hit) by which predetermined is integrated comparatively (ratio) in a display 11 is 1 medal game, when the number of games is 50, it becomes one sheet, three sheets, and five sheets, and when the number of games is 200, it becomes four sheets, 12 sheets, and 20 sheets. Among the game, such value information is displayed on a display 12, and is integrated with the increment in the number of games.

[0030] Specially, if the initial value of a display 11 was started from the predetermined value (for example, 1,000) and the game condition (JP hit) occurred specially, after medal expenditure (or increment in effective worth of a card) of the number of sheets expressed with the value information accumulated till then like the after-mentioned will be performed, value information which shows game value is set as the above-mentioned initial value (reset). Therefore, by JP hit, also immediately after giving the game value accumulated by then, the value information displayed on a display 12 does not decrease extremely (not set to "0"), but the value information beyond initial value is guaranteed to the next JP hit.

[0031] A display 11 can be specially equipped also with the function as the above-mentioned special game condition judging means. That is, when specific

winning a prize (for example, great success called a "big bonus") occurs on one of the slot machines 2, CPU specially built in the display 11 performs a random-number lottery (sampling). And when that sampling value judges formation/failure of game conditions specially by "a hit" and a "blank" and this condition is satisfied, it becomes game condition generating (JP hit) specially. [0032] At this time, a display 11 reports JP hit specially by blinking the lamp which blinked the display (value information) of a display 12, or was formed independently. In addition, the number of the slot machine which hit may be displayed.

[0033] Specially, to it, a display 11 operates a predetermined display (for example, display 3 corresponding to the slot machine 2 concerned) to it, when "big bonus" processing ends JP hit signal by the delivery and slot machine side to coincidence according to this JP hit signal to the slot machine concerned, in it, it generates a predetermined sound from a loudspeaker to it, or turns on the corner lamp 5 to it to it. Thereby, a slot machine side can also report that the lottery of a game condition became "a hit" specially. As a display 11 shows specially drawing 1, when being installed near Shimagami or the island, it is not necessarily required, but this of 11 special display which displays JP hit is required when there is nothing near the island.

[0034] Furthermore, at the time of JP hit, a signal is specially sent also to the below-mentioned management equipment from a display 11, and it reports to the manager or official in charge of an amusement center from management equipment. According to this, when an official in charge operates the key for expenditure of the above-mentioned medal expenditure machine 13 specially installed as a game value grant means, the medal of the number (JP value) according to the value information accumulated by then pays out.

[0035] In addition, as a game value grant means, it may replace with the medal expenditure machine 13, and the issue machine which publishes the receipt vote (receipt) which shows the accumulated value information may be installed specially. In this case, a game person can bring a receipt to a fare adjustment office (location which exchanges a medal for a premium), and can exchange it

for a premium. Moreover, the game value which should be given in the case of a card insertion type game machine is stored in a card by card reading and write-in equipment as what increases effective worth (frequency) of a card.

[0036] Drawing 2 shows the configuration of the game facility containing the management equipment which manages an island 1.

[0037] The system control unit (SCU) 22 prepared in the Main control unit (MCU) 21 which constitutes the management equipment of the whole amusement center corresponding to the island 1 is connected through connection Rhine 23 like a fiber optic cable. Connect with each slot machine 2 of an island 1, a display 3, and the medal on-hire opportunity 4 through the connection bus 24, and a signal is transmitted and received among these, and also SCU22 is constituted so that a signal may be sent also to the medal expenditure machine 13 (or receipt issue machine) and the actuation may be controlled.

[0038] Specially, although direct continuation may be carried out to each slot machine 2 of an island 1, a display 11 is constituted so that it may connect with each slot machine 2 through SCU22 prepared for every island. Moreover, specially, a display 11 is made into a mere drop (namely, only display), and it may be made to perform data processing, such as addition of game value, judgment processing (JP hit lottery) of a special game condition, etc. in MCU21 or SCU22.

[0039] In the game facility shown in drawing 1, specially, although the display 11 is formed for every island, it may make a display one set specially to all the slot machines of an amusement center, and may install this in the above-mentioned fare adjustment office. The medal expenditure machine 13 (or receipt issue machine) is also good also as one set to all the slot machines of not only a configuration but the amusement center prepared for every island. Or one of a display 11 and the medal expenditure machines 13 (or receipt issue machine) is specially installed in each island, and another side is good only also as one set.

[0040] Drawing 3 shows the outline configuration of the management facility

which consists of the above MCU21 and SCU22.

[0041] MCU21 contains a local computer (for example, 32-bit personal computer) 31, CRT33 as the microprocessor unit (MPU) board 32 linked to this, and a display means, and the printer 35 connected through the printer buffer 34. Furthermore, the buzzer 36 which tells a manager about the close etc., and the keyboard 37 for performing various input/output operation etc. are connected to the local computer 31. the case where a fiber optic cable is used for the MPU board 32 in connection Rhine 23 with SCU22 -- the lightwave signal from an electrical signal -- or the **-light inverter (MSC) 38 which performs the reverse conversion is formed, and it connects with a fiber optic cable.

[0042] Two or more SCU(s)22 are formed corresponding to each island. each of 221-22n of two or more SCU(s) -- a fiber optic cable -- connecting -- the electrical signal from a lightwave signal -- or optical - ***** (SSC) 39 which performs the reverse conversion is formed. every -- while the slot machine 2 and the medal on-hire opportunity 4 per set are connected to SCU in two or more sets as 1 set -- a medal -- counting -- a machine 6 and one money-changing machine 7 are connected at a time, respectively.

[0043] 221-22n of two or more SCU(s) each -- two or more sets of slot machines 2, and the medal on-hire opportunity 4 and a medal -- counting -- also when it cannot communicate between MCU(s)21 by cutting of a fiber optic cable etc. except that transform processing of the data sent with an electrical signal from a machine 6 and a money-changing machine 7 is carried out to a lightwave signal by SSC38 and it sends out to a fiber optic cable, it is constituted so that control required for the game in each slot machine 2 can be performed with the built-in microcomputer.

[0044] As mentioned above, although the concrete configuration and its actuation of a game facility were explained by making into an example the case where a game machine is a slot machine, if this invention is the game facility which can adopt not only the example of illustration but a progressive type great success game, it will be applied to the thing of arbitration.

DESCRIPTION OF DRAWINGS

[Brief Description of the Drawings]

[Drawing 1] Drawing showing a part of "island" in which two or more slot machines of an amusement center were installed.

[Drawing 2] Drawing showing the configuration of the game facility containing the management equipment which manages an island.

[Drawing 3] The outline block diagram of the management facility to a game facility of drawing 2 .

[Drawing 4] It is the graph showing the rate integrated among the numbers of medals supplied to the slot machine, and its actual number of sheets.

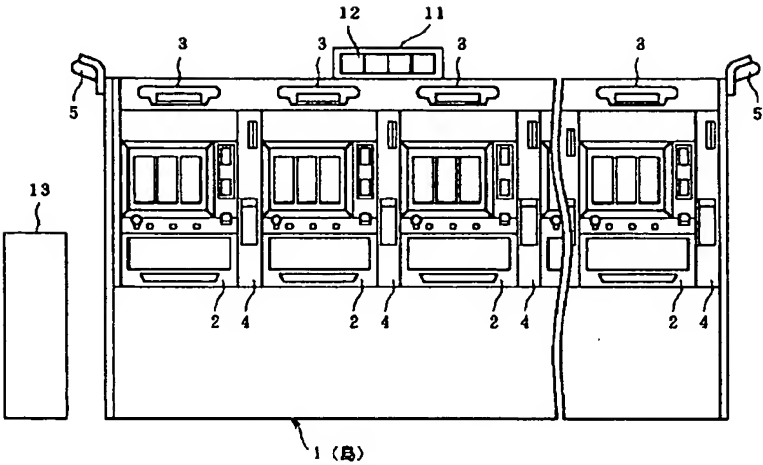
[Description of Notations]

1 -- an island, 2 -- slot machine, 3 -- display, and 4 -- a medal on-hire opportunity, 5 -- corner lamp, and 6 -- medal -- counting -- a machine, 7 -- money-changing machine, and 11 -- specially -- a display and 12 -- a display, 13 -- medal expenditure machine, 21 -- Maine control unit, and 22 -- a system control unit, 23 -- connection Rhine, and 24 -- connection bus.

DRAWINGS

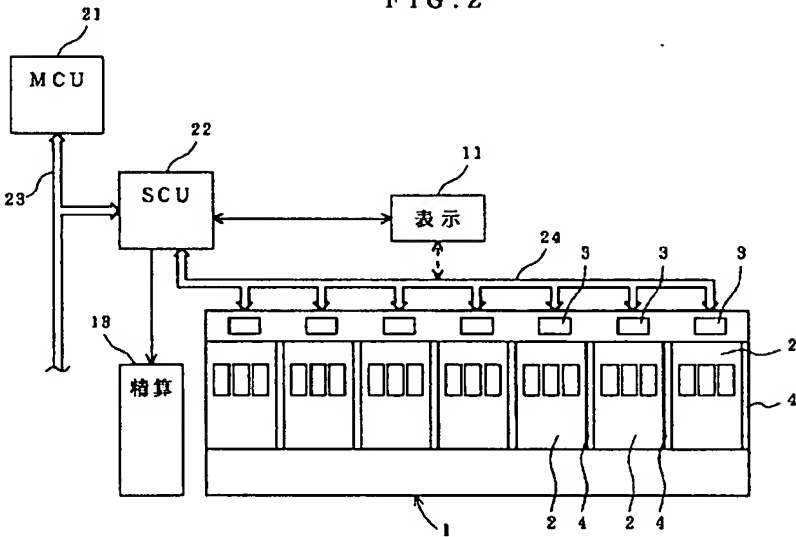
[Drawing 1]

FIG. 1



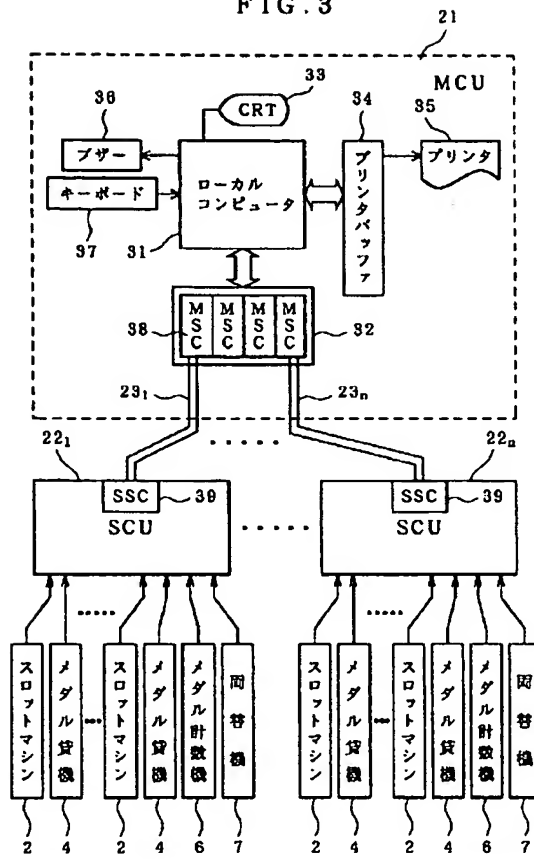
[Drawing 2]

FIG. 2



[Drawing 3]

FIG. 3



[Drawing 4]

FIG. 4

遊技数	貯 蓄 率								
	1メダル遊技			2メダル遊技			3メダル遊技		
	2 %	6 %	10 %	2 %	6 %	10 %	2 %	6 %	10 %
50遊技	1枚	3枚	5枚	2枚	6枚	10枚	3枚	9枚	15枚
100遊技	2枚	6枚	10枚	4枚	12枚	20枚	6枚	18枚	30枚
200遊技	4枚	12枚	20枚	8枚	24枚	40枚	12枚	36枚	60枚
500遊技	10枚	30枚	50枚	20枚	60枚	100枚	30枚	90枚	150枚
1000遊技	20枚	60枚	100枚	40枚	120枚	200枚	60枚	180枚	300枚
2000遊技	40枚	120枚	200枚	80枚	240枚	400枚	120枚	360枚	600枚
3000遊技	60枚	180枚	300枚	120枚	360枚	600枚	180枚	540枚	900枚
6000遊技	120枚	360枚	600枚	240枚	720枚	1200枚	360枚	1080枚	1800枚
10000遊技	200枚	600枚	1000枚	400枚	1200枚	2000枚	600枚	1800枚	3000枚

Report to Client Mail

Report to Client Response

Action coming Up
Due

Transfer Files